

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *SCRAMBLE* DALAM PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MENULIS PANTUN PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Azizah Himawati¹⁾, Endang Sri Markamah²⁾, Hartono³⁾

PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret Surakarta Jalan Slamet Riyadi 449 Surakarta

e-mail:

1. azizahhima@gmail.com
2. endangsri775@yahoo.com
3. hartono@fkip.uns.ac.id

Abstract: This research aim was to describe the result of the implementation of the cooperative learning model of scramble in the writing pantun skill learning of the fourth grade of an elementary school in Kebumen Regency at the academic year of 2016/2017. The research subject were a teacher and 28 students of fourth grade of an elementary school in Kebumen Regency. The type of the research was classroom action research which conducted in three cycles. Each cycle consisted of four phases, there were planning, acting, observing, and reflecting. The data was gathered by observation, interview, and test. The data was validated by using source triangulation and technique triangulation. The data was analyzed by using interactive analysis model which consisted of three components, there were data reduction, data display, and taking the conclusion or verification. The conclusion of this research was the cooperative learning model of *Scramble* can improve the skill of writing pantun of the fourth grade of an elementary school in Kebumen Regency at the academic year of 2016/2017

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan hasil penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* dalam pembelajaran keterampilan menulis pantun pada siswa kelas IV salah satu SD Negeri di Kabupaten Kebumen tahun ajaran 2016/2017. Subjek penelitian ini adalah guru kelas IV dan siswa kelas IV sebuah SD Negeri di Kabupaten Kebumen dengan jumlah 28 siswa. Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari tiga siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap, dimulai dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui teknik observasi, wawancara, dan tes. Validitas data yang digunakan adalah triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Data tersebut dianalisis dengan model analisis interaktif yang terdiri dari tiga komponen, yaitu pengumpulan data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Simpulan dari penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* dapat meningkatkan keterampilan menulis pantun pada siswa kelas IV sebuah SD Negeri di Kabupaten Kebumen tahun ajaran 2016/2017.

Kata kunci: model pembelajaran kooperatif, *Scramble*, keterampilan menulis pantun

Bahasa Indonesia sebagai salah satu mata pelajaran memiliki peranan yang sangat penting sebagai mana telah tertuang dalam Permendiknas No 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi, bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik serta merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), ruang lingkup Standar Kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD dan MI mencakup empat aspek keterampilan berbahasa yaitu aspek mendengarkan, aspek berbicara, aspek membaca, serta aspek menulis. Keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan dalam berbahasa yang sangat penting dalam

kehidupan sehari-hari karena menulis adalah sarana untuk berkomunikasi secara tidak langsung.

Menulis adalah kegiatan menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan bahasa yang dipahami oleh seseorang, sehingga orang lain dapat membaca lambang grafik tersebut apabila mereka memahami bahasa dan gambaran grafik tersebut (Tarigan, 2008: 22). Untuk memiliki tulisan yang baik penulis dituntut untuk memiliki kemampuan berbahasa yang baik sehingga pesan yang disampaikan oleh penulis melalui tulisan dapat tersampaikan kepada pembaca.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, terdapat aneka jenis kegiatan menulis. Segala

¹⁾ Mahasiswa Program Studi PGSD UNS

^{2,3)} Dosen Program Studi PGSD UNS

jenis menulis digolongkan menjadi kegiatan menulis fiksi maupun nonfiksi. Yunita, dkk (2016: 31) menyatakan bahwa tulisan fiksi adalah tulisan yang bersumber ide/gagasan pengarang yang melalui proses rancangan kreatif dan imajinatif, sementara itu tulisan nonfiksi adalah tulisan yang didasarkan pada kenyataan empiris atau fakta tertentu. Lebih lanjut, Yunita mengungkapkan bahwa yang termasuk kegiatan menulis nonfiksi yaitu menulis tulisan ilmiah seperti biasa ada dalam buku-buku pelajaran. Menulis fiksi yaitu menulis puisi, prosa, dan drama.

Salah satu pembelajaran menulis yang diajarkan di sekolah dasar adalah menulis pantun. Pantun merupakan salah satu genre sastra yang diajarkan di sekolah dasar. Pantun merupakan salah satu jenis puisi lama yang sangat luas dikenal dalam bahasa-bahasa Nusantara (Mihardja, 2012: 11).

Istilah pantun berasal dari akar kata *tun* yang dapat ditemukan di dalam banyak bahasa yang ada di kepulauan nusantara, antara lain dalam bahasa Pampanga dan bahasa Tagalog. Kata “pantun” berasal dari bahasa Minangkabau, yaitu “patuntun” yang artinya penuntun atau alat menuntun perilaku manusia. Dalam bahasa Jawa, pantun dikenal sebagai “parikan”, dalam bahasa Sunda pantun biasa dikenal sebagai “paparikan”, di Batak bernama “umpasa”, dan berbeda-beda istilahnya di daerah lain. Perbedaan istilah tersebut membuktikan bahwa pantun adalah sastra lama yang sangat disukai dan hidup dalam kebudayaan bangsa Indonesia yang harus dilestarikan salah satunya melalui pendidikan karena pendidikan merupakan media yang cukup efektif untuk melestarikan kebudayaan.

Indriyana dan Handayaningsih (2015: 173) menyebutkan ciri-ciri pantun yaitu terdiri atas empat baris, setiap baris terdiri dari 8-12 suku kata, baris pertama dan kedua berisi sampiran, baris ketiga dan keempat adalah isi, dan pola rima yang dibentuk adalah a-b-a-b. Rima yang dimaksud adalah persamaan bunyi vokal (asonansi) di akhir baris. Menulis pantun dapat mengembangkan kreativitas dan keterampilan anak. Pantun dapat melatih anak untuk berpikir asosiatif, yaitu bahwa suatu kata bisa memiliki kaitan dengan kata yang lain. Jadi, agar seseorang

dapat dapat menulis pantun dengan baik dan benar diperlukan kemampuan dalam berpikir cepat serta bermain kata-kata.

Berdasarkan hasil observasi awal pada tanggal 5 Desember 2016 di salah satu SD Negeri di Kabupaten Kebumen diketahui bahwa keterampilan menulis pantun siswa kelas IV pada SD tersebut tergolong rendah. Penyebabnya adalah kurangnya variasi guru dalam menggunakan model/metode/strategi pembelajaran. Hal tersebut mengakibatkan siswa menjadi pasif dan kurang bersemangat di dalam kegiatan pembelajaran menulis pantun. Selain itu, berdasarkan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia 70, nilai uji pra tindakan menunjukkan bahwa dari 28 siswa hanya ada 10 siswa (36%) yang nilainya lebih dari atau sama dengan KKM. Sejumlah 18 siswa (64%) nilainya masih di bawah KKM. Dari analisis hasil tes keterampilan menulis pantun tersebut, diperoleh informasi bahwa siswa kesulitan dalam menentukan persajakan/rima silang, gaya bahasa yang sesuai dengan tema pantun, dan isi pantun yang sesuai dengan tema yang telah ditentukan.

Fakta di atas merupakan permasalahan yang harus segera dipikirkan pemecahannya sehingga keterampilan menulis pantun siswa dapat meningkat. Diperlukan suatu model, metode, ataupun strategi pembelajaran yang tepat serta efektif untuk membantu siswa menuangkan ide/gagasan dalam menulis pantun, meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran, dan menciptakan suasana yang menyenangkan serta bermakna bagi siswa.

Salah satu model pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran adalah model kooperatif tipe *Scramble*. Model *Scramble* mengajak siswa untuk menyelesaikan permasalahan yang ada dengan cara membagikan lembar soal dan lembar jawaban yang telah disertai dengan alternatif jawaban yang tersedia (Shoimin, 2016:166). Melalui pembelajaran *Scramble* siswa dapat dilatih berkreasi menyusun kata, kalimat, atau wacana yang acak susunannya dengan susunan yang bermakna dan mungkin lebih baik dari susunan aslinya (Shoimin, 2016: 166). Dengan demikian, siswa dapat

berkreasi menyusun kata untuk membentuk pantun yang sesuai dengan ciri-ciri dan syarat-syarat pantun.

Kelebihan model *Scramble* antara lain melatih siswa untuk berpikir cepat dan tepat, mendorong siswa untuk belajar mengerjakan soal dengan jawaban acak, dan melatih kedisiplinan siswa (Huda, 2013: 306). Siswa harus berpikir dengan cepat karena dalam pelaksanaan model kooperatif tipe *Scramble* siswa akan dibatasi oleh waktu, sehingga dengan waktu yang terbatas siswa harus mengerjakan soal dengan tepat. Selain itu, siswa juga dituntut untuk mengerjakan soal dengan jawaban acak, hal ini merupakan sesuatu yang tidak biasa dilakukan oleh siswa dalam pembelajaran sehari-hari. Jawaban acak menuntut siswa untuk kreatif dan berpikir cepat dalam menyusun kata ataupun kalimat.

Model pembelajaran *Scramble* sebagai bagian dari model pembelajaran kooperatif dapat melibatkan siswa lebih aktif dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan keterampilan menulis pantun. Zhu (2012) menjelaskan bahwa permainan bahasa seperti *Scramble* kalimat sebagai bagian dari teknik bahasa komunikatif sebaiknya digunakan dalam pembelajaran bahasa karena dirancang untuk melibatkan peserta didik dalam penggunaan bahasa yang pragmatis, otentik, dan fungsional untuk tujuan yang berarti.

Berdasarkan pemaparan masalah dan solusi di atas, perlu dilakukan perbaikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan menulis pantun. Oleh karena itu, diadakan sebuah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Pantun pada Siswa Kelas IV Salah Satu SD Negeri di Kabupaten Kebumen Tahun Ajaran 2016/2017”.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SD salah satu SD Negeri di Kabupaten Kebumen. Alasan peneliti memilih SD tersebut sebagai tempat penelitian yaitu: 1) terdapat suatu permasalahan pembelajaran yang muncul di sekolah tersebut khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV materi

menulis pantun, 2) lokasi SD yang tidak jauh dari tempat tinggal peneliti sehingga memudahkan dalam melakukan penelitian., 3) penelitian sejenis belum pernah dilakukan di SD Negeri tersebut sehingga terhindar kemungkinan adanya penelitian ulang.

Subjek penelitian ini adalah guru dan 28 siswa kelas IV salah satu SD Negeri di Kabupaten Kebumen tahun ajaran 2016/2017 yang terdiri atas 6 siswa laki-laki dan 22 siswa perempuan. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2016/2017 selama enam bulan yaitu mulai bulan Januari 2017 sampai bulan Juni 2017.

Penelitian ini merupakan pendekatan penelitian kualitatif. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* dengan model siklus yang memiliki empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis interaktif yang terdiri dari tiga komponen yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Validitas data yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

HASIL

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV dan 28 siswa kelas IV salah satu SD Negeri di Kabupaten Kebumen, diperoleh informasi bahwa pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pembelajaran menulis pantun menjadi pelajaran yang cukup menarik bagi siswa. Meskipun menjadi pelajaran yang menarik, banyak siswa yang masih kesulitan dalam menulis pantun. Banyak siswa yang menganggap bahwa membuat pantun sesuai syarat-syarat pantun merupakan hal yang sulit terutama dalam membuat persajakan silang sehingga pantun dapat bersajak a-b-a-b. Pembelajaran juga masih kurang variatif dari segi model/metode/strategi pembelajaran sehingga antusiasme siswa kurang dalam proses pembelajaran. Hasil nilai keterampilan menulis pantun pratindakan adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Nilai Keterampilan Menulis Pantun Siswa Pratindakan

Interval Nilai	Frekuensi (f _i)	Persentase (%)
21-31	1	4
32-42	1	4
43-53	9	32
54-64	7	25
65-75	7	25
76-86	3	11
Jumlah	28	100
Rata-rata	= 58	
Ketuntasan klasikal = 59%		

Berdasarkan tabel 1, didapat informasi bahwa pada kondisi awal (pratindakan) terdapat 18 siswa atau 64% belum masuk pada kategori terampil dengan batas tuntas kelulusan (≥ 70) dan hanya ada 10 siswa yang telah mencapai batas tuntas kelulusan (≥ 70). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa keterampilan menulis pantun siswa masih tergolong rendah. Sebanyak sembilan siswa mendominasi kelas pada interval nilai 43-53. Data pada tabel tersebut membuktikan bahwa keterampilan menulis pantun pada siswa kelas IV salah satu SD Negeri di Kabupaten Kebumen tahun ajaran 2016/2017 perlu untuk ditingkatkan. Alternatif pemecahan masalah di atas adalah dengan melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi menulis pantun menggunakan model pembelajaran inovatif yang melibatkan siswa secara aktif selama proses pembelajaran, baik aktif secara fisik maupun secara mental. Model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran keterampilan menulis pantun yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble*. Penerapan model *Scramble* diharapkan dapat meningkatkan keterampilan menulis pantun sehingga ketuntasan belajar siswa kelas IV dapat tercapai.

Setelah dilakukan tindakan pada siklus I dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* dalam pembelajaran menulis pantun, maka peningkatan menulis pantun mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai siswa kelas IV selama siklus I yang ditunjukkan pada tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Nilai Keterampilan Menulis Pantun pada Siklus I

Interval Nilai	Frekuensi (fi)	Persentase (%)
50-55	2	7%
56-61	2	7%
62-67	4	15%
68-73	9	33%
74-79	8	30%
80-85	2	7%
Jumlah	27	100%
Rata-rata	= 69,4	
Ketuntasan klasikal =59%		

Berdasarkan tabel di atas, didapatkan informasi bahwa nilai rata-rata keterampilan menulis pantun pada siklus I yaitu 69,4. Dominasi nilai siswa berada pada interval nilai 68-73 yaitu sebanyak sembilan orang. Ketuntasan klasikal pada siklus I mencapai 59%, yaitu 16 dari 27 siswa telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Kinerja guru pada siklus I pertemuan 1 mendapat skor 1,9, kemudian meningkat pada siklus I pertemuan 2 dengan skor 2,56. Rata-rata skor kinerja guru pada siklus I adalah 2,23 (baik). Sementara itu, aktivitas siswa pada siklus I pertemuan 1 mendapat skor 1,92, meningkat pada pertemuan 2 menjadi 2,21. Rata-rata skor aktivitas siswa pada siklus I adalah 2,09 (baik).

Target dalam indikator kinerja (85%) belum tercapai sehingga pembelajaran pada siklus I perlu untuk direfleksi dan dilakukan perbaikan pada siklus II.

Tabel 3. Nilai Keterampilan Menulis Pantun pada Siklus II

Interval Nilai	Frekuensi (f _i)	Persentase (%)
52-57	2	8
58-63	2	8
64-69	2	8
70-76	5	19
77-82	11	42
83-88	4	15
Jumlah	26	100
Rata-rata	= 74,78	
Ketuntasan klasikal = 76%		

Berdasarkan tabel 3, didapat informasi bahwa nilai rata-rata keterampilan menulis pantun pada siklus II yaitu 74,78. Dominasi nilai siswa berada pada interval nilai 77-82. Ketuntasan klasikal pada siklus II mencapai 76%, yaitu 20 dari 26 siswa telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Kinerja guru pada siklus II pertemuan 1 mendapat skor 2,73, meningkat pada siklus II pertemuan 2 dengan skor 3,09. Rata-rata skor kinerja guru pada siklus I adalah 2,9 (baik). Sementara itu, aktivitas siswa pada siklus II pertemuan 1 mendapat skor 2,44, meningkat pada pertemuan 2 menjadi 2,63. Rata-rata skor aktivitas siswa pada siklus II adalah 2,54 (baik).

Target dalam indikator kinerja belum tercapai dalam siklus II sehingga perlu dilakukan refleksi siklus II dan dilanjutkan pada siklus III.

Tabel 4. Nilai Keterampilan Menulis Pantun pada Siklus III

Interval Nilai	Frekuensi (f _i)	Persentase (%)
64-69	3	11
70-75	2	7
76-81	1	4
82-87	11	39
88-93	8	29
94-99	3	11
Jumlah	28	100
Rata-rata	= 85	
Ketuntasan klasikal	= 89	

Dari Tabel 4., diperoleh informasi bahwa nilai rata-rata keterampilan menulis pantun pada siklus III yaitu 85. Dominasi nilai siswa berada pada interval nilai 82-87 yaitu sebanyak sebelas siswa. Ketuntasan klasikal pada siklus III mencapai 89%, yaitu 25 dari 28 siswa telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Kinerja guru pada siklus III pertemuan 1 mendapat skor 3,09 kemudian meningkat pada siklus II pertemuan 2 dengan skor 3,4. Rata-rata skor kinerja guru pada siklus III adalah 3,3 (sangat baik). Sementara itu, aktivitas siswa pada siklus III pertemuan 1 mendapat skor 2,8 kemudian meningkat pada pertemuan 2 menjadi 2,98. Rata-rata skor

aktivitas siswa pada siklus II adalah 2,82 (baik).

PEMBAHASAN

Perbandingan hasil keterampilan menulis pantun siswa antar siklus dapat dilihat pada tabel 5 berikut ini:

Tabel 5. Peningkatan Ketuntasan Belajar Siswa pada Pratindakan, Siklus I, Siklus II, dan Siklus III

Keterangan	Pra siklus	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Nilai terendah	21	50	52	64
Nilai tertinggi	86	84	88	94
Nilai rata-rata	58	69,4	74,78	85
Ketuntasan klasikal (%)	36	59	76	89

Dari analisis data pada tabel di atas dapat diketahui bahwa rata-rata kelas dan ketuntasan klasikal meningkat pada setiap siklus setelah diterapkan model kooperatif tipe *Scramble* dalam pembelajaran menulis pantun. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari pencapaian nilai rata-rata dan persentase ketuntasan pada pratindakan, siklus I, siklus II, dan siklus III. Pelaksanaan tindakan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* tidak hanya berdampak terhadap meningkatnya keterampilan menulis pantun siswa, melainkan juga memberi dampak pada peningkatan kinerja guru serta aktivitas siswa.

Pada siklus I dengan menerapkan model kooperatif tipe *Scramble*, motivasi dan antusiasme siswa dalam pembelajaran mulai terlihat. Namun demikian, pada siklus I sebagian besar siswa masih malu-malu untuk berbicara dan menyampaikan pendapatnya. Selain itu, beberapa siswa masih terlihat acuh tak acuh terhadap kegiatan pembelajaran. Hal itu terlihat dari para siswa yang mengobrol sendiri. Nilai aspek aktivitas siswa rata-rata yaitu 2,37 dan tergolong cukup. Hal ini karena guru belum optimal dalam melibatkan siswa pada aspek mendengar, berbicara, membaca, dan menulis, serta melibatkan anak secara mental untuk aktif dalam pembelajaran. Hal tersebut erat kaitannya dengan kinerja guru yang mendapat skor rata-rata 2,37 dan tergolong kategori cukup sehingga kinerja guru perlu ditingkatkan.

Suasana pembelajaran pada siklus I yang menyenangkan, munculnya antusiasme dan motivasi siswa dan kerjasama dalam kelompok, serta kemampuan guru yang dalam membangun suasana pembelajaran telah memberi peningkatan signifikan dalam persentase ketuntasan klasikal pada nilai keterampilan menulis pantun siswa dari uji pratindakan ke siklus I, yaitu dari 36% pada pratindakan menjadi 59% pada siklus I.

Pada siklus II antusiasme dan rasa percaya diri siswa tergolong baik. Suasana pembelajaran juga semakin menyenangkan sehingga siswa terlibat aktif dalam kegiatan mendengar, berbicara, membaca, menulis, dan juga aktif secara mental. Hal tersebut dapat dilihat pada skor aktivitas siswa siklus II yaitu 2,95 dengan kategori baik. Seluruh aspek aktivitas siswa mengalami peningkatan skor yang signifikan. Hal ini karena kinerja guru dalam pembelajaran sudah tergolong baik sebagaimana tertera pada nilai kinerja guru yaitu 2,9.

Meningkatnya keterlibatan siswa dalam aspek mendengar, aspek berbicara, aspek membaca, aspek menulis, dan aktif secara mental serta keberhasilan guru dalam menjelaskan langkah model *Scramble* dan pendalaman materi pantun menyebabkan peningkatan persentase ketuntasan klasikal nilai keterampilan menulis pantun dari siklus I ke siklus II, yaitu dari 59% menjadi 76%.

Pada pelaksanaan siklus III seluruh aspek keaktifan siswa meningkat. Siswa telah terlibat baik secara fisik maupun mental. Hal ini terlihat dari skor aktivitas siswa yaitu 3,3. Kinerja guru dalam melakukan proses pembelajaran juga sudah baik dengan skor rata-rata 3,3. Guru berhasil membimbing siswa dalam kegiatan diskusi. Selain itu, guru juga mengaktifkan siswa dalam pembelajaran sehingga sebagian besar siswa menjadi percaya diri untuk mengemukakan pendapat. Dengan penerapan model *Scramble* tersebut, guru dapat menciptakan suasana dan kondisi pembelajaran yang menyenangkan di kelas serta dapat melibatkan siswa untuk aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Meningkatnya seluruh aspek aktivitas siswa dan kinerja guru dalam pembelajaran menyebabkan persentase ketuntasan klasikal nilai keterampilan menulis pantun meningkat

secara signifikan dari siklus II ke siklus III, yaitu dari 76% menjadi 89%. Indikator kinerja penelitian (85%) sudah tercapai sehingga penelitian dinyatakan berhasil dan siklus dihentikan.

Meskipun indikator kinerja penelitian sudah tercapai, masih terdapat tiga siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM), dua laki-laki dan satu perempuan. Hal tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor. Dua siswa laki-laki tersebut kurang memperhatikan guru ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Selain itu, saat diskusi kelompok berlangsung mereka justru lebih suka membuat gaduh di kelas dengan berjalan-jalan atau mengobrol. Sementara itu, siswa perempuan yang belum mencapai KKM tersebut cenderung pasif di kelas baik saat guru menjelaskan materi maupun saat kegiatan diskusi kelompok.

Dari pemaparan hasil penelitian yang telah diperoleh selama proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* terdapat kecocokan dengan teori bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* memiliki kelebihan yaitu meningkatkan kerjasama siswa dalam kelompok, meningkatkan keaktifan siswa, membantu siswa memahami materi yang dipelajari, dan mendorong siswa bersifat kompetitif (Shoimin, 2016:168; Kurniasih dan Sani, 2015: 100; Huda, 2013: 306). Hal tersebut dapat dilihat pada keaktifan secara mental dan tanggung jawab mereka dalam kegiatan diskusi kelompok.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan persentase ketuntasan klasikal siswa pada akhir siklus mencapai 89%. Hasil tersebut dibandingkan dengan beberapa penelitian relevan berada dalam kisaran rata-rata baik. Dibandingkan dengan hasil dari penelitian Kharismayanti (2014) dengan hasil akhir ketuntasan klasikal 84%, penelitian ini menghasilkan nilai yang lebih tinggi. Hal ini karena perbedaan materi pelajaran yang dipelajari dalam penelitian. Dibandingkan dengan penelitian Esa (2014) yang juga meneliti tentang pembelajaran keterampilan menulis pantun, penelitian ini menghasilkan nilai yang lebih rendah disebabkan oleh perbedaan model pembelajaran dan sasaran penelitian.

Ketercapaian indikator sebanyak 89% pada akhir siklus disebabkan oleh penerapan langkah-langkah model *Scramble* yang telah dimodifikasi yang bertujuan untuk menutupi kelemahan-kelemahan dari model tersebut. Langkah pertama, guru menjelaskan sekilas materi pantun yang akan didiskusikan serta memberikan contoh-contoh pantun. Kedua, guru membentuk siswa menjadi enam kelompok yang beranggotakan 4-5 orang. Ketiga, guru menjelaskan pelaksanaan model *Scramble* dengan kartu *Scramble*. Kemudian, Guru membagikan lembar kerja siswa (LKS) dan kartu *Scramble*. Keempat, seluruh siswa berdiskusi dan mengerjakan lembar kerja yang telah dibagikan, yaitu membuat pantun berdasarkan kartu *Scramble* kalimat yang telah dibagikan. Setiap kelompok menuliskan pantun hasil diskusi mereka pada lembar kerja. Langkah selanjutnya, guru meminta setiap kelompok untuk membacakan pantun hasil diskusi. Guru memberi kesempatan kepada kelompok lain untuk menanggapi pantun buatan kelompok lainnya yang telah dipresentasikan. Setelah itu, guru memberi penguatan tentang materi menulis pantun.

Siswa diberi kesempatan untuk bertanya apabila ada materi yang belum dipahami.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan selama tiga siklus, dapat disimpulkan bahwa secara kualitatif, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* meningkatkan keterampilan menulis pantun pada siswa kelas IV salah satu SD Negeri di Kabupaten Kebumen tahun ajaran 2016/2017. Secara kuantitatif, ketuntasan klasikal nilai menulis pantun pratindakan yaitu 36% dengan nilai rata-rata 58, meningkat pada siklus I menjadi 59% dengan nilai rata-rata 69,4, meningkat pada siklus II menjadi 76% dengan nilai rata-rata 74,78, dan pada siklus III menjadi 89% dengan nilai rata-rata siswa 85. Peningkatan ketuntasan klasikal yang terjadi pada setiap siklus tersebut disebabkan oleh penerapan langkah-langkah model *Scramble* yang telah dimodifikasi dengan tujuan untuk menutupi berbagai kelemahan serta disesuaikan dengan kondisi tempat penelitian serta karakteristik siswa kelas IV.

Daftar Pustaka

- Esa, I.S. (2015). "Upaya Peningkatan Keterampilan Menulis Pantun Menggunakan Strategi Kartu Sortir (Card Sort) pada Siswa Kelas IV SDN Sambi IV Kecamatan Sambi Kabupaten Boyolali Tahun Pelajaran 2014/2015". Skripsi. FKIP UNS Surakarta
- Huda, Miftahul. (2013). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis*. Yogyakarta Pustaka Pelajar Offset.
- Indriyana, H. & Handayaningsih, S. (2015). *Pintar Bahasa Indonesia Super Lengkap*. Yogyakarta: Indonesia Tera.
- Kharismayanti, Intan. (2016). "Peningkatan Model *Cooperative Learning* Tipe *Scramble* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV SD Negeri 10 Metro Pusat." Skripsi. FKIP Unila Lampung.
- Kurniasih, I. & Sani, B. (2015). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Kata Pena.
- Mihardja, Ratih. (2012). *Buku Pintar Sastra Indonesia*. Jakarta: Laskar Aksara.
- Shoimin, Aris. (2016). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: ARRUIZZ MEDIA.
- Tarigan, H. G. (2008). *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Penerbit Angkasa.
- Yunita, dkk. (2016). *Karya Tulis Ilmiah Sosial: Menyiapkan, Menulis, dan Mencermatinnya*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Zhu, Deguang. (2012). "Using Games to Improve Students' Communicative Ability". *Journal of Language Teaching and Research*, Vol. 3, No. 4, pp. 801-805.